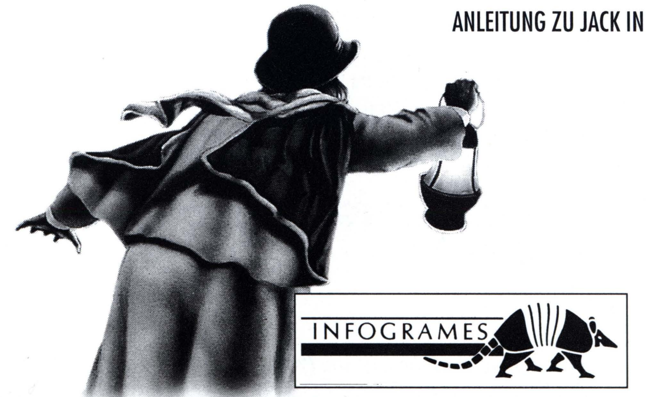

ALONE IN THE DARK™
INFOGRAMES

ALONE IN THE DARK



VORBEREITUNGEN

ERFORDERLICHE COMPUTERAUSSTATTUNG

- 100% kompatibler IBM PC AT
- Mindestens 16 MHz Taktfrequenz
- 640 KB RAM, mehr als 580 KB freier Speicher wird benötigt
- 128 KB EMS (Expanded Memory Specification)
- Grafikkarte VGA - 256 Farben
- Festplatte (8 MB erforderlich)
- CD-ROM-Laufwerk mit Soundausgabe.
- MSCDEX 2.2 oder höher

OPTIONAL

- Soundkarte: Sound Blaster, The Sound Source, AdLib
- Microsoft WINDOWS 3.3 oder höher

VORWORT: Ihre CD enthält das Spiel ALONE IN THE DARK und ein zusätzliches Spiel mit dem Titel JACK IN THE DARK, in dem Sie das Abenteuer eines kleinen Mädchens in der Nacht von Halloween erleben können. Die folgenden Absätze liefern Ihnen die Anleitung zur Installation beider Spiele.

INSTALLATION, AKTUALISIERUNG UND PROGRAMM-START UNTER WINDOWS

INSTALLATION UNTER WINDOWS

- Schalten Sie das CD-ROM-Laufwerk ein.
- Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie das DOS.

- Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. (Nachstehend bezeichnen wir das CD-ROM-Laufwerk mit dem Buchstaben G.)
- Starten Sie nötigenfalls das Windows-Programm.
- Im Programm-Manager rufen Sie im Menü "Datei" die Option "Ausführen" auf.
- In dem nun eingeblendeten Fenster steht der Cursor im Feld "Befehlszeile". Geben Sie G:\WINSTALL ein, und bestätigen Sie mit der Taste OK.
- In dem nun aufgerufenen Dialogfeld sind 4 Symbole abgebildet:
  Sprachen: Hier können Sie die gewünschte Sprache wählen.
  Optionen: Hier können Sie die Installationsoptionen wählen.
  Installieren: Hier wird die Installation gestartet.
  Beenden: Damit beenden Sie die Installation.

AKTUALISIERUNG - ABÄNDERN DER KONFIGURATION UNTER WINDOWS

Sie können diverse Spielparameter wie Sprache oder Soundkarte ändern. Dazu klicken Sie auf die Programmgruppe IN THE DARK und rufen das Symbol Aktualisierung auf. Nach Abändern der Parameter klicken Sie zur Bestätigung auf das Symbol Aktualisierung.

PROGRAMMAUFRUF UNTER WINDOWS

Das Spiel wird gestartet, indem Sie in der Programmgruppe IN THE DARK das Symbol ALONE IN THE DARK bzw. JACK IN THE DARK aufrufen.

INSTALLATION, AKTUALISIERUNG UND PROGRAMM-START UNTER DOS

INSTALLATION UNTER DOS

- Schalten Sie das CD-ROM-Laufwerk ein.
- Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie das DOS.
- Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. (Nachstehend bezeichnen wir das Diskettenlaufwerk mit dem Buchstaben G.)
- Tippen Sie G:\INSTALL in die Befehlszeile C:\> ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
- Im Installationsfenster sind 4 Symbole abgebildet:
  Sprachen: Hier können Sie die gewünschte Sprache wählen.
  Optionen: Hier können Sie die Installationsoptionen wählen.
  Installieren: Hier wird die Installation gestartet.
  Beenden: Damit beenden Sie die Installation.

AKTUALISIERUNG - ABÄNDERN DER KONFIGURATION UNTER DOS

Sie können diverse Spielparameter wie Sprache oder Soundkarte ändern. Schalten Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INFOGRAM\ALONE bzw. CD \INFOGRAM\JACK) auf das Verzeichnis um, in dem das Spiel angelegt wurde, und tippen Sie INSTALL ein. Nach Abändern der Parameter klicken Sie zur Bestätigung auf das Symbol Aktualisierung.

PROGRAMMAUFRUF UNTER DOS

Bevor Sie das Spiel starten, vergewissern Sie sich, daß sich die CD im CD-ROM-Laufwerk befindet. Schalten Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INFOGRAM\ALONE bzw. CD \INFOGRAM\JACK) auf das Verzeichnis um, in dem das Spiel angelegt wurde. Tippen Sie INDARK bzw. JACK ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

ANLEITUNG ZU ALONE IN THE DARK

ZIEL DES SPIELES

Der Maler Jeremy Hartwood, Besitzer von Derceto, ist vor ein paar Tagen gestorben. Eine hastig durchgeführte Untersuchung der Polizei schloß auf Selbstmord. Nach den Aussagen seines treuen Butlers schien Jeremy Hartwood in den letzten Monaten tief verstört. Trotz seiner angegriffenen Gesundheit arbeitete er bis zur Erschöpfung an der Übersetzung alter Manuskripte, die in Derceto massenhaft zu finden sind. Er kam kaum mehr zum Schlafen, und in den wenigen Stunden der Ruhe wurde er von schrecklichen Alpträumen gequält. Er schien auf etwas zu warten oder ein geheimnisvolles Wesen zu fürchten. Derceto ist nun verlassen. Niemand wohnt mehr dort. Die seltsamsten Gerüchte verbreiten sich, man spricht von einem Fluch, der auf dem Haus lastet, und von dämonischen Mächten. Anfangs nehmen Sie diese Gerüchte nicht wirklich ernst, da die Bewohner der Gegend als sehr abergläubisch bekannt sind. Und doch haben sich seit ein paar Tagen leise Zweifel eingenistet. Warum erscheinen Lichter bei Einbruch der Dunkelheit? Welcher Natur sind die unbeschreiblichen Laute, die man in der Nähe des Hauses vernimmt und bei denen es einem eiskalt über den Rücken läuft? Warum hat sich Jeremy umgebracht? Und warum fühlen Sie sich von diesem Haus so unwiderstehlich angezogen? Welches schreckliche Geheimnis verbirgt Derceto?

DIE HAUPTPERSON

AUSWAHL

Nach dem Start des Spiels werden die beiden Hauptpersonen vorgestellt. Drücken Sie auf den linken Pfeil, um Emily Hartwood, und auf den rechten, um Edward Carnby auszuwählen. Danach werden Informationen über die ausgewählte Person eingeblendet. Bestätigen Sie die Wahl mit der Eingabetaste, oder kehren Sie mit Esczur Auswahl der Hauptperson zurück.

BEWEGUNGEN

Die Hauptperson wird mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt.

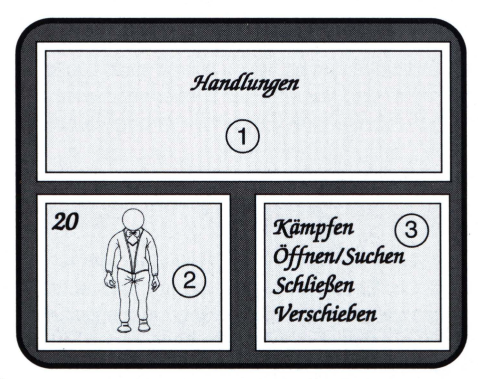
↑: .... vorwärts gehen
←: .... nach links gehen

↓: .... zurück gehen.
→: .... nach rechts gehen

Wenn sich die Person laufend vorwärts bewegen soll, lassen Sie beim Gehen den Pfeil ↑ los und drücken ganz schnell wieder drauf.

❐ DER BEFEHLSBILDSCHIRM

Um bestimmte Handlungen durchführen und die gefundenen Objekte benutzen zu können, müssen Sie den Befehlsbildschirm einblenden. Dazu drücken Sie die Taste I (Inventar) oder EINGABE. Die folgende Bildschirmanzeige erscheint:



❶ Der obere Teil des Bildschirms, Fenster Nr. 1, enthält die Objekte, die Sie gefunden haben.

❷ Das Fenster Nr. 2, links unten auf dem Bildschirm, zeigt eine Ansicht Ihrer Hauptperson mit der Anzahl ihrer Lebenspunkte bzw. ein ausgewähltes Objekt mit der entsprechenden Munition, Nachfüllung usw.

❸ Das Fenster Nr. 3, rechts unten auf dem Bildschirm, zeigt die möglichen Handlungen an: Handlungen der Person oder Umgang mit einem ausgewählten Objekt.

Die Objekte, die Sie besitzen, oder die Kommandos, die Sie erteilen können, erscheinen grün. Die ausgewählten Elemente erscheinen weiß. Wenn Sie eine bestimmte Handlung unternehmen oder ein Objekt benutzen wollen, wählen Sie die Option "Handlungen" oder das in Ihrem Besitz befindliche Objekt mit den Pfeiltasten aus und bestätigen mit der Eingabetaste oder der Leertaste. Sie können aber auch die Pfeiltaste → benutzen. Sie wechseln ins Fenster Nr. 3. Mit den Tasten Pfeil auf und Pfeil ab wählen Sie das gewünschte Kommando oder die gewünschte Funktion. Mit der Eingabetaste oder der Leertaste bestätigen Sie Ihre Wahl. Sie steigen jetzt ins eigentliche Spiel ein. Um ins Fenster Nr. 1 zurückzukehren, wenn der Cursor im Fenster Nr. 3 steht, benutzen Sie die Taste ←.

❐ HANDLUNGEN DER HAUPTPERSON UNDUMGANG MIT DEN OBJEKTEN

HANDLUNGEN

Sie können zum gewünschten Zeitpunkt gewisse Handlungen ausführen: Kämpfen, Öffnen/Suchen, Schließen, Verschieben und Springen (nur in bestimmten Momenten). Andere Aktionen sind direkt mit den Objekten verbunden, die Sie besitzen (siehe "Umgang mit den Objekten").

- **Kämpfen:** Drücken Sie auf die Leertaste, und halten Sie sie gedrückt. Ihre Person ist nun kampfbereit. Wenn Sie die Tasten Pfeil ← oder → betätigen, teilt Ihre Hauptperson Schläge aus, entweder eine linke Gerade oder eine rechte.
  Mit der Taste Pfeil ↑ (oder ↓) gibt sie einen Fußtritt.

Vergessen Sie nicht, die Leertaste gedrückt zu halten und die entsprechende Pfeiltaste zu drücken, wenn Sie zuschlagen wollen.

- **Öffnen/Suchen:** Bringen Sie Ihre Person in Stellung, indem Sie sie an das Objekt heranführen, das geöffnet oder durchsucht werden soll. Betätigen Sie die Leertaste. Die Person wird nun mit der Suche beginnen oder die Tür, die Truhe bzw. andere verschlossene Objekte öffnen. Halten Sie die Leertaste lange genug gedrückt, damit die Suche gründlich durchgeführt werden kann.
- **Schließen:** Wenn die Leertaste länger gedrückt wird, kann die Person eine offene Tür oder Klappe schließen.
- **Verschieben:** Um ein großes Objekt oder ein Möbelstück zu verschieben, betätigen Sie die Leertaste und gleichzeitig eine der Pfeiltasten, die der gewünschten Richtung entspricht.
- **Springen:** In einigen Phasen des Spiels erscheint diese Möglichkeit in der Liste der Handlungen. **Es gibt drei verschiedene Sprünge:**
  Der kleine Sprung: Bei stillstehender Person wird einmal kurz die Leertaste betätigt.
  Der mittlere Sprung: Während die Person geht, betätigen Sie die Leertaste.
  Der lange Sprung: Während die Person läuft, betätigen Sie die Leertaste.

Wenn Sie eine der Optionen im Befehlsbildschirm gewählt haben, kehren Sie ins Spiel zurück und können die entsprechende Handlung durchführen.

UMGANG MIT DEN OBJEKTEN

Objekt nehmen: Ein Objekt kann auf zwei Arten genommen werden. Entweder ist es sichtbar, und bei Annäherung der Person erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie es nehmen wollen oder nicht. Oder es ist versteckt bzw. verräumt, und Sie müssen erst die Option "Öffnen/Suchen" wählen.

Objekt benutzen: Wenn Sie ein Objekt benutzen wollen, das Sie besitzen, müssen Sie es in der Liste auswählen (siehe Kapitel Befehlsbildschirm). Danach wählen Sie die Handlung, für die Sie das Objekt benutzen wollen (nachladen, essen, abstellen, werfen...), indem Sie die Handlung im Fenster Nr. 3 bestätigen. Nach der Rückkehr in den Spiel-Bildschirm bestätigt eine Meldung die verlangte Handlung.

Andere nützliche Tasten

S: Aktiviert oder deaktiviert den Sound, ohne daß dazu der Parameter-Bildschirm aufgerufen werden muß.

M: Aktiviert oder deaktiviert die Musik, ohne daß dazu der Parameter-Bildschirm aufgerufen werden muß.

P: Pause.

I: Aufruf des Inventar-Bildschirms (siehe Befehlsbildschirm).

ESC: Aufruf des Bildschirms zum Speichern, Laden und Einstellen von Parametern.

❐ DIE KÄMPFE

Die Hauptperson kann Nahkämpfe oder Kämpfe mit Waffen ausführen.

NAHKÄMPFE

Wählen Sie die Option "Kämpfen" aus den "Handlungen". Bei gedrückter Leertaste benutzen Sie die Pfeiltasten in folgender Weise:

- **Pfeil nach links:** .... Faustschlag nach links.
- **Pfeil nach rechts:** .... Faustschlag nach rechts.
- **Pfeil auf oder ab:** .... Fußtritt.

Halten Sie die Leertaste und eine der Pfeiltasten lange genug gedrückt, damit der Schlag auch richtig ankommt.

KAMPF MIT EINER HIEB- ODER STICHWAFFE

Wählen Sie erst die Waffe und dann die Option "Benutzen". Halten Sie die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

- **Pfeil nach links:** .... Hieb von links nach rechts.
- **Pfeil nach rechts:** .... Hieb von rechts nach links.
- **Pfeil auf:** .... Hieb von unten nach oben.
- **Pfeil ab:** .... Abwehr, Parade.

KAMPF MIT EINER FEUERWAFFE

Wählen Sie erst die Waffe und dann die Option "Benutzen". Halten Sie die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

- **Pfeil nach links: ....** Waffe nach links bewegen.
- **Pfeil nach rechts**: .... Waffe nach rechts bewegen.
- **Pfeil auf oder ab: ....** Feuer.

ANLEITUNG ZU JACK IN THE DARK

❐ VORGESCHICHTE

Es ist Nacht. Der Wind pfeift durch die engen, finsteren Gassen.
Da und dort erleuchten grinsende Kürbisköpfe Eingangstüren und Fensterbretter. Heute abend wird Halloween gefeiert. Grace, ein aufgewecktes Mädchen, hat sich als Hexe verkleidet, und wie alle anderen Kinder streift sie ein Liedchen pfeifend von Haus zu Haus... Angelockt durch das Schaufenster einer Spielwarenhandlung, bleibt sie verzückt stehen. Nach einigem Zögern klopft sie an. Die Tür öffnet sich. Grace tritt ein... Plötzlich wird die Tür wie durch Zauberhand zugeschlagen.
Grace ist im düsteren Laden eingeschlossen. Sie muß jetzt Mittel und Wege finden, wieder hinauszugelangen und dabei auch noch einen heimtückischen Plan zu vereiteln.

❐ BEDIENUNG

Die Anweisungen für Fortbewegung und Handlungen sowie die Menüauswahl sind die gleichen wie in ALONE IN THE DARK.
Lesen Sie daher die betreffenden Punkte in der Anleitung für ALONE IN THE DARK nach.

❐ FEHLERBEHEBUNG

PROBLEM: DAS PROGRAMM WIRD NICHT RICHTIG GELADEN

- Haben Sie ALONE IN THE DARK und JACK IN THE DARK auf Ihrer Festplatte installiert? Siehe Installation, Aktualisierung und Programmstart.
- Haben Sie die richtige Konfiguration gemäß dem Kapitel "Erforderliche Computerausstattung"?
- Sind alle Teile des Computers eingeschaltet (Zentraleinheit, Bildschirm, CD-ROM usw.)?
- Haben Sie die Installations- und Startanweisungen beachtet?
- Haben Sie spezielle Peripheriegeräte? Deaktivieren Sie die Peripheriegeräte (Stecker herausziehen), starten Sie den Computer neu, und laden Sie das Programm nochmals.

PROBLEM: DIE MELDUNG "NOT ENOUGH MEMORY" ERSCHEINT AUF DEM BILDSCHIRM

- Haben Sie speicherresidente Programme geladen? Taschenrechner, Uhren, Cache-Speicher und Windows von Microsoft sind sogenannte speicherresidente Programme. Diese Programme werden oft automatisch in den Speicher eingelesen, wenn Sie den Computer starten. Die Datei AUTOEXEC.BAT enthält in diesem Fall die erforderlichen Instruktionen. Wenn dies der Fall ist, müssen Sie den Computer von einer DOS-Programmdiskette aus starten oder die entsprechenden Programmzeilen aus dem AUTOEXEC.BAT entfernen. Näheres über speicherresidente Programme und den Umgang mit der AUTOEXEC.BAT-Datei entnehmen Sie Ihrem Computerhandbuch.
- Haben Sie wirklich mehr als 560 KB freien Arbeitsspeicher und 128 KB EMS? Um dies zu erfahren, geben Sie den DOS-Befehl CHKDSK bzw. MEM ein. Diese beiden Programme zeigen den freien RAM und die Kapazität der EMS an.

- Falls Sie nach Laden von DOS bzw. WINDOWS nicht mehr als 560 000 Byte frei haben, führen Sie die folgenden Schritte aus, um sich eine Minimal-BOOT-Diskette anzulegen:
  1. Nehmen Sie eine mit Ihrem Laufwerk kompatible leere Diskette.
  2. Geben Sie C: ein, und drücken Sie RETURN.
  3. Legen Sie die leere Diskette ins Laufwerk A ein, geben Sie FORMAT A: /S ein, und drücken Sie RETURN.
  4. Sobald die Formatierung beendet ist, fragt Sie der Computer, ob Sie eine weitere Diskette formatieren wollen. Antworten Sie NEIN, und drücken Sie RETURN. Ihre so formatierte Diskette ist jetzt eine Minimal-BOOT-Diskette.
  5. Schalten Sie nun Ihren Computer aus und danach wieder ein, wobei Sie die Minimal-BOOT-Diskette im Laufwerk lassen. Der Computer startet jetzt mit der Diskette und behält den Arbeitsspeicher weitestgehend frei.
  6. Versuchen Sie noch einmal, das Spiel gemäß dem Abschnitt "Installation, Aktualisierung und Programmstart" zu installieren und zu laden.
- Wenn Sie nicht über 128 KB EMS verfügen, vergewissern Sie sich, daß das Programm EMM386.EXE sich im DOS-Verzeichnis befindet, und fügen Sie folgende Zeile in der Datei CONFIG.SYS ein: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

Wenn Sie alle in diesem Kapitel vorgeschlagenen Lösungen ausprobiert haben und die Störung noch immer nicht behoben werden konnte, schreiben Sie bitte an unseren Kundendienst:

Adresse:

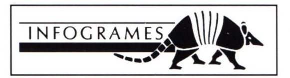
INFOGRAMES ENTERTAINMENT GMBH
Kundendienst
Im Mediapark 5B
D-50 670 KÖLN
Fax : 0221/45 43 110



CREDITS

Producer: Bruno BONNELL
Design : Frédérick RAYNAL
Programming : Franck DE GIROLAMI - Frédérick RAYNAL
2D graphics : Yaël BARROZ - Jean Marc TORROELLA
3D graphics / Animation : Didier CHANFRAY
Music / Sound FX : Philippe VACHEY
Screenplay : Franck MANZETTI - Hubert CHARDOT
Production : Véronique SALMERON - Olivier ROBIN
Translation : Beate VIALLE
Special thanks to :
Frédérique BOURGIN - Serge PLAGNOL - Lionel FRAPPE

Contribution to JACK IN THE DARK and the CD-ROM conversions :
Franck DE GIROLAMI
Vincent TERRAILLON
Patrick CHARPENET
Hubert CHARDOT - Frédéric CORNET - Christian NABAIS
Christiane SGORLON - Christophe NAZARET
Frédérique BOURGIN - Jean-Marie NAZARET
Jean-Christophe BLANC - Christophe ANTON
Frédéric MENTZEN
Olivier ROBIN - Edith PROTIERE
Pierre SCHIRO - Edouard VIOLLET
Bruno BONNELL - Eric MOTTET - Olivier GOULAY - Béate VIALLE - Norbert CELLIER



MADE IN AUSTRIA - DEUTSCH - ALO+JAL5021